

(19) RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE
PARIS

(11) N° de publication :
(A n'utiliser que pour
le classement et les
commandes de reproduction).

2.224.186

(21) N° d'enregistrement national
(A utiliser pour les paiements d'annuités,
les demandes de copies officielles et toutes
autres correspondances avec l'I.N.P.I.)

73.12549

DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

1^{re} PUBLICATION

(22) Date de dépôt 6 avril 1973, à 16 h 2 mn.
(41) Date de la mise à la disposition du
public de la demande B.O.P.I. — «Listes» n. 44 du 31-10-1974.

(51) Classification internationale (Int. Cl.) A 63 f 9/00.

(71) Déposant : PEYNET Louis Pierre, résidant en France.

(73) Titulaire : *Idem* (71)

(74) Mandataire :

(54) Jeu de société.

(72) Invention de :

(33) (32) (31) Priorité conventionnelle :

La présente invention concerne un jeu de société dont le but est la composition d'un nombre maximum de mots les plus longs possibles dans le sens vertical et horizontal à la manière des mots croisés.

5 L'une des caractéristiques de ce jeu est de tirer séparément les voyelles et les consonnes grâce à deux dés, une lecture directe donnant la voyelle ou la consonne désirée. Dans l'état actuel on tire les lettres, soit par cartes ou jetons retournés, soit grâce à ces dés classiques se référant à un tableau contenant des 10 lettres. Ces deux mêmes dés permettent le tirage au sort de cases qui seront primées.

Ce jeu de société permet d'éviter la fabrication d'un stock de lettres.

La grille de jeu est un carré ou un rectangle dont les 15 lignes et colonnes sont repérées par une ou deux consonnes de l'alphabet dans l'ordre croissant. La planche I représente la grille maximum de 400 cases. La planche II représente la grille minimum de 100 cases. La planche III représente une grille de dimension intermédiaire où les lignes et colonnes sont référées par une ou deux consonnes. Les planches 4, 5, 6 représentent chacune un jeu de deux dés permettant de tirer une des 6 voyelles ou l'une des 20 consonnes. Les figures I des planches 4 et 5 représentent le dé des consonnes, à quatre consonnes par face, chacune située dans un quart de face. Les figures II des planches 4 et 5 représentent les deux 25 configurations possibles du dé voyelle, il comporte une voyelle par face, sauf pour Y accompagné de E, les voyelles sont situées dans un quart de face, chaque quart de face étant utilisée au moins une fois. Le reste de surface étant disponible pour une marque de fabrique.

30 Dans le cas d'une demande de consonnes l'ambiguïté du choix entre 4 consonnes est levée par référence à l'emplacement de la ou des 2 voyelles de la face gagnante du dé voyelle.

La planche 6 reprend une variante à 3 consonnes par face, la dernière consonne étant en soufre. Une seule configuration est possible pour le dé voyelle, le C et le I référencent la consonne centrale. Si je jouais, le dé doit être plus gros pour une même visibilité, et avec dans la même distribution que dans le cas à 4 consonnes de la planche 4.

Suivant le nombre de voyelles ou de paire de voyelles à occuper un même quart, 1, 2, 3, les consonnes occupant le quart identique auront une probabilité simple, double, triple d'être choisies. La probabilité sera croissante si une même consonne occupe plusieurs quartes de face. Une bonne répartition des consonnes permet d'approcher au mieux la fréquence réelle des lettres. Ainsi avec l'exemple de la planche 4, le R ou le S ont 3 chances d'être choisis pour 2 aux consonnes E, C, D, V, L, M, G, H, N, P, F, T et pour une chance 15 aux consonnes J, K, Q, W, X, Z.

De même l'ambiguité entre Y et E est levée par référence aux consonnes occupant le même quart. Dans la planche 4, les 2 F et les 2 D référencent le E, le Y est référencé par le X et le Z.

Avec deux jeux de deux dés, de différente couleur on peut donc tirer les cases à recouvrir d'un auto-collant de couleur, puis tirer soit 2 consonnes, soit 2 voyelles à placer sur la grille.

Dans le décompte des points on comptera, par exemple, 1 point pour une voyelle, 2 points pour une consonne. Le premier joueur ayant atteint un certain total est le vainqueur.

REVENDICATIONS

1^o Jeu de société du genre mots croisés nécessitant une grille de jeu, un ou plusieurs jeux de deux dés, de couleur d'impression ou de couleur différentes. Chaque jeu étant 5 composé d'un dé dont les faces n'ont que des consonnes et l'autre dé que des voyelles ; permettant les deux ensembles de tirer une des 20 consonnes ou l'une des 6 voyelles de l'alphabet et de repérer une ligne puis une colonne de la grille de jeu et ainsi de désigner une case sur laquelle sera apposé un carré auto-collant ou 10 magnétique de couleur servant à primer la valeur de la lettre qui y sera inscrite.

2^o Jeu conforme à la revendication I caractérisé en ce que chaque ligne et colonne de la grille de jeu 15 sont référencées par une ou deux consonnes, de couleurs différentes identiques à celles de deux jeux de dés.

3^o Jeu conforme à la revendication I caractérisé en ce que le dé voyelle comprend un ou deux des 6 voyelles par face. La voyelle ou les deux voyelles étant situées dans l'un des 4 quarts de face, chaque quart étant utilisé au moins une fois.

20 4^o Jeu conforme aux revendications I et 3 en ce que les faces du dé voyelle ont les 5/4 de leur surface et une diagonale libres pour accueillir une marque de fabrique.

25 5^o Jeu conforme à la revendication I en ce que le dé des consonnes à chacune de ses faces recouverte de quatre des 20 consonnes, une dans chaque quart de face.

30 6^o Jeu conforme aux revendications I, 3, 5 en ce que le choix de la consonne parmi les 4 de la face gagnante se fait par la coïncidence de la position de la voyelle ou des deux voyelles de la face gagnante du dé consonne voyelle, avec celle de la consonne croisée.

7^o Jeu conforme aux revendications I, 3, 5 en ce que le choix de la voyelle de la cas d'une face gagnante à deux voyelles se fait par référence à la consonne occupant la même position dans la face gagnante du dé consonne.

8° Jeu conforme à l'une quelconque des revendications I, 3, 5, 6, 7, en ce que le centre des faces des 2 dés peut recevoir une couleur ou une voyelle si la taille du d est suffisante.

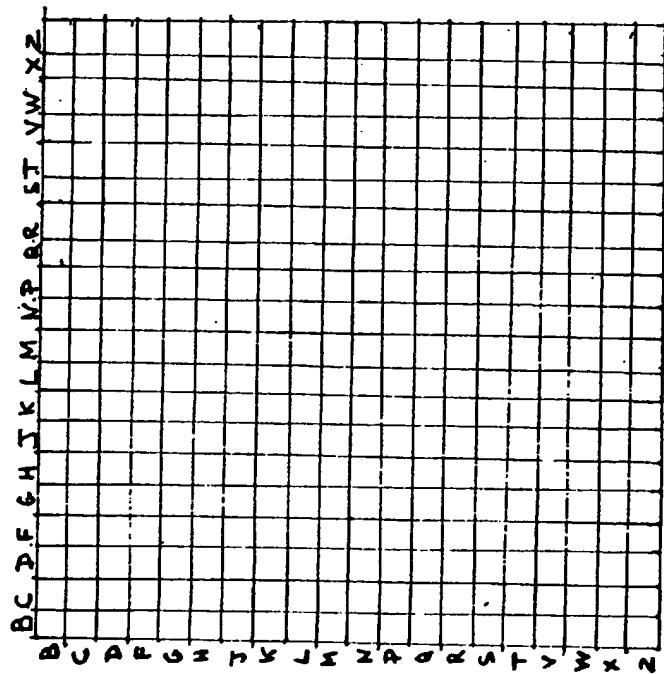
5

9° Jeu conforme à l'une quelconque des revendications I, 3, 4, 5, 6, 7, 8, en ce que les références ^à positions peuvent être renforcées ou remplacées par des couleurs ou des signes distinctifs quelconques.

10° Jeu conforme à l'une quelconque des revendications de I à 9.

PLANCHE I

2224185



PLANCHI 2

2224185

			Y E
A	E		$\Sigma_E \cup \Delta_E M_0$
	U		$\Sigma_E \cup \Delta_E M_0$
		O	

FIG. 2

B	C		H
R	F	M	
T	V	L	
S	D	J	
		F	Q
			Z
		N	P
		K	D
		R	S
		W	X

FIG. 1

		Y E	
A	E	π^0 τ^0 ν	π^0 τ^0 ν
	U		

FIG. 2 -

		H	X	
R	B	P		
L	D	B	A	V
S	K	N	M	G
C	Z	Q	T	F
J	N	W		

FIG. 4

PLANCHE 6

2224186

A	E	-	O
	U		

FIG. 2 -

R	F	K	M	T	X
L	B	J	N	E	P
T		S	M	Q	V
S	Z	N	U	G	R
S				R	V
				H	A
				R	

FIG. 1